no.620
2000年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「EZ2ダンサー」

韓国製ゲーム出品拒否

コナミの申し入れでショー委員会決定

AMショーのショー委員会（柿原彬人委員長）は開催直前になって、㈲インタックジャパン（本社埼玉県浦和市、大久保治光取締役）が韓国のアミューズワールド社製音楽シミュレーションゲーム機「EZ（イージー）2ダンサー」を出品するのを事実上禁止した。韓国のメーカー協会であるKAMMA（事務局ソウル、金正律会長）とインタックジャパンは、「一方的に出品を拒否するもの」として反発、日韓両政府を通じて厳重に抗議すると発表した。

関係者の話によると、インタックジャパンがアミューズワールド社（金正律社長）の「EZ2ダンサー」を出品することに対し、出品させないようコナミがショー委員会に申し入れたのが発端となっている。ショー事務局となっているJAMMA事務局は、「EZ2ダンサー」が「出展機種としてふさわしくない」という通知文を、文書によるショー委員会に諮り、賛成多数だったので九月十三日、インタックジャパンに送付した。

これに対しインタックジャパンとKAMMAは「出展機種としてふさわしくないとした理由を示すべきだ」とする文書を十四日、ショー委員会に送った。これに対しショー委員会は「コナミが持つ特許に抵触するとコナミが連絡してきており、ショー出展規定にある『著作権等の知的財産権を侵害するもの。またはその恐れのあるもの』に抵触すると判断したため」、と十八日に文書で回答した。その手続きに疑問点は多いと見られている。

アミューズワールド社によると、出品予定の「EZ2ダンサー」は今回の主力製品のひとつで、すでに日本に到着していたが、ショー委員会の指示で展示できなかった。その損害は大きく、ショー委員会の責任を追及していく——としている。

無限の可能性求めるより目先の現状維持で

混迷続くショー運営

業界関係者入場は26％減の延べ22,159人

AMショーのセガ社の小間で、注目された多人数用景品獲得ゲーム機「スーパーぐるぐるステーション」は回転寿司のよう

JAMMA／JAPEA共催による第38回AMショーが九月二十一～二十三日、東京・有明の東京ビッグサイトで開催され、七十九社が出展し、AM機と関連製品などを出品した。

会期中の入場者数は事務局によると、延べ三万三千五百九十三人（報道関係を除く）で、前回に比べ三一・二％も減少した。これは再入場者も含めて、入場する人をすべて係員が数えるという前回と同じ方法で集計したもので、客観データにほど遠い。

初日の「特別招待日」は延べ一万一千百七十八人（前回一万二千六百九十人）、二日目の「招待日」は一万九百八十一人（同一万七千百三十四人）で、二日間のビジネスデーの入場者数は計二万二千百五十九人で前回より二五・九％減少した。なおこれらには出展社カードを持たない出展社の社員も含まれている。

三日目の一般公開日は一万一千四百三十四人が入場。今回から一般入場日が一日のみとなり、また東京ゲームショウと重なったこともあるが、前回二日間での入場者数に比べ三九・五％減と大幅に減少した。

今回の出展規模は前回並みだが入場者数が激減したため、通路部分での混雑は見られなかった。ただし出展社のステージイベント実施中は通路が歩けなくなり、また音量も必要以上に大きくした出展社があり、隣接する出展社が迷惑する場面もあった。音量の具体的な規制がないのを含め、問題が多い招待券方式の入場システムなど検討すべき課題は依然として残されている。

展示内容については、とくに斬新なものはなく従来ゲームの延長線上での高度化、新しいフィーチャーの付加などによる新作が多かった。

TVゲーム分野では、センサーがプレイヤーの動きを感知し画面に反映させるコナミのガンゲームと同社写真撮影ゲーム、リアルさを追求したセガ社のドライブゲームや戦闘機ゲーム、ナムコの大きな太鼓を叩くリズムゲーム、タイトーの新電車運転ゲームなどに関心が集まった。なおセガ社とナムコは新CGシステム基板を披露した。

その他アーケードゲームはプライズマシンが中心で、カトウ製作所などによるルーレットの結果で景品を払い出すタイプが増えたほか、セガ社の十四人用超大型プライズ機、大平技研工業の水に浮かぶ模型の魚を釣り上げるもの、実際にクレーンに乗って操作し景品をつかむものなどが注目された。

メダルゲーム機はさまざまな演出やフィーチャーを加味したものが増え、富士電子工業の一定条件で細かい動きをする人形のステージが現れるという趣向を凝らしたものも出品された。

遊園施設は遊具の実物展示が増え、乗物機はキャラクターものが中心となっている（出品内容は6めん以下にTVゲームとメダルゲーム分野を、次号にこのほかの分野を詳報）。

左の写真上はナムコの小間で「システム246」を使った「リッジレーサーVアーケードバトル」。下は親子連れが座席に座ったまま移動し、景品を釣り上げるという新コンセプトのオリエンタル産業「ライドキャッチャーのってとる」。斬新なアイデアの少ない展示会では目立った

10月18日付で
カプコンが東証1部に
9月中間期業績予想をそれぞれ修正

東京証券取引所は九月二十五日、大証一部上場の㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）の東証一部上場を承認すると発表した。十月十八日付で上場予定。これに伴う公募はないが、辻本社長らの持ち株四百七十万株が売り出される。主幹事は野村証券。

同社は七九年五月設立のアイ・アール・エム（八一年九月、サンビに改称）が八三年六月設立の子会社カプコンを八九年一月に吸収合併し、現社名となったTVゲームメーカーで、業務用と家庭用の両方で業績を伸ばしてきた。現在子会社として米国のカプコンUSA社、カプコン・コインオプ社、ドイツのカプコン・ヨーロッパ社、国内のカプトロン社などがある。

株式は九〇年二月に店頭公開した後、九三年十月に大証二部に上場、九九年九月に大証一部へ指定替えされた。

またカプコンは九月二十日、九月中間期の連結と単独の業績予想を修正した（二〇〇一年三月期は修正していない）。

修正後の連結業績予想では、売上高が二百億円（五月の前回予想では二百二十二億円）、経常利益が二十六億円（二十一億円）、中間利益が十六億六千万円（十六億円）と見込まれている。

また修正後の単独業績予想では、売上高が百五十億円（百八十億円）、経常利益が十億円（十億円）、当期利益が六億円（六億円）となっている。

業務用はマスクROM不足でスローになるほか、「着メロコレクション」展開とパチンコ液晶表示装置が下半期にずれ込むので売上高は当初予想を下回る見込み。しかし海外家庭用で利益は上回る見込みとなった。

レジャーシステム社長
内田徹雄氏死去

内田徹雄氏

内田 徹雄氏（うちだ・てつお＝㈱レジャーシステム社長）八月十二日午前八時四十六分、呼吸不全のため神戸市内の病院で死去。七十九歳。静岡県出身。自宅は神戸市東灘区向洋町中五の一。葬儀・告別式は十四日午前十時から自宅近くのコミュニティーホールで行なわれた。喪主は長男一臣（かずおみ）氏。

六四年に実兄の故河合三氏と木馬の運営を始めたオペレーター。六五年七月に㈱マル三商会を設立し専務。しかし六九年五月退職し、親戚関係の故加茂桂氏（当時㈲東名遊園社長）と故加茂飛智男氏（同㈲東横娯楽社長）、甥の高柳孝一氏（㈱プラザース商会社長）の出資を受け㈱レジャーシステムを設立し社長。神戸や岐阜などのSCロケを中心に約十五ヵ所までロケを拡大したが、現在は神戸・新開地の「メトロプレイランド」のみ運営。

八四年から兵庫県アミューズメントオペレーター協会（現兵庫県協）の理事、九五年副会長、九六年から三年間会長を務めた。

九八年に脳こうそくで倒れた後も復帰、高齢ながら業務を続けていた。

特許・実用新案 出願公告・公開
（9月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号。特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

九月四日＝「電子遊戯機器におけるドライブゲームの開始方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3084410、㊤5-339835。「旅行ゲーム装置及びその旅行ゲーム方法」、同、3084411、7-230012。「競争ゲーム装置及びその制御方法」、同、3084412、11-159218。「ゲーム機及びゲーム処理方法並びに媒体」、同、3084621、9-2224738。

九月十一日＝「カード式メダル貸出装置付回胴式遊技機」、㈱エルイーテック（東京）、日本電動式遊技機特許㈱（東京）、3086611、6-337316。同、3086618、7-81720。同、3086619、7-81721。「コントロールキー装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3086827、4-347528。

実用新案登録（旧）

九月十一日＝「疑似立体映像表示装置、及びそれを備える模擬銃遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2606038、4-77776。

登録実用新案

九月八日＝「コンピュータゲームの操作具」、㈱カゼ（東京）、3071492。

特許出願公開

九月五日＝「地理当て遊戯機」、永谷堅三（京都）、12-237376。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-237378。同、12-237381。「停止ボタン付き遊技機」、同、12-237379。「パチスロ機自動コイン投入装置」、豊福義美（山口）、12-237380。「メダル払出監視装置」、アールアンドディキョウエイ㈱（大阪）、㈱マックスアライド（大阪）、12-237382㊞。「遊戯装置」、㈱カプコン（大阪）、12-237444。「遊戯装置および表示装置」、同、12-237445。「占いゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-237446。「テレビゲーム装置」、同、12-237457。「ゲーム装置、その装置を使用したゲームシステム、及び情報処理装置」、同、12-237461。「画面表示方法、ゲームプログラムを記録した記録媒体、及びビデオゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、12-237447㊞。「画像表示方法、画像表示装置、記録媒体、及び、ゲーム装置」、同、12-237448㊞。「音楽ゲームシステム、該システムにおける演出指示連動制御方法及び該システムにおける演出指示連動制御プログラムを記録した可読記録媒体」、同、12-237454㊞。「音楽演出ゲーム装置、音楽演出ゲーム方法および可読記録媒体」、同、12-237455㊞。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-237449。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12-237450。「ゲーム装置」、同、12-237458。「課題解決型乗り物ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12-237451。同、12-237452。同、12-237453。「ゲーム機器用入力装置」、アルプス電気㈱（東京）、12-237456。「操作子の位置制御方法」、同、12-237459。「マルチチャンネルオーディオデータを利用したゲーム装置」、日本ビクター㈱（神奈川）、12-237460。

九月十二日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、12-245893。同、12-245898。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-245894。「スロットマシン」、同、12-245899。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-245895。同、12-245896。同、12-245897。「ジャンケンゲーム機器」、加藤喜盛（神奈川）、12-245949㊞。「遊戯装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-245950㊞。「手書き認識を用いたゲーム機」、同、12-245960。「アミューズメント機のカセットホルダー及びそれを備えたアミューズメント機」、同、12-245965㊞。「コイン選別装置、物品排出装置及びゲーム装置」、㈱トミー（東京）、12-245951。「ゲーム機の利用統計情報取得方法及びそのシステム」、エヌ・ティ・ティ・アドバンステクノロジ㈱（東京）、㈱ジー・エフ（東京）、12-245952。「ゲーム装置、データ編集方法、コンピュータ読取可能な記録媒体及びコンピュータデータ信号」、㈱スクウェア（東京）、12-245955。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-245956。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12-245958。同、12-245963。「ゲーム装置」、同、12-245961。「ゲームシステム、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12-245962。「音楽ゲームシステム並びにそのゲームシステムに適したゲーム制御方法およびコンピュータ読取可能な記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12-245957㊞。「ゲーム機に装着可能なターンテーブルアダプタ」、同、12-245967㊞。「端末装置及びネットワークシステム」、ソニー㈱（東京）、12-245959。「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びゲームプログラムが格納された記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、12-245964㊞。「画像処理方法及び画像処理装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-245966。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、12-245968。同、12-245969。

AMショー関連スナップ

合同ショーパーティーで（左から）エースの山口公也社長、ジャレコの平島稔部長、セガ社の森啓二常務執行役員、ナムコの鈴木登部長

合同ショーパーティーで（左から）ナムコ・サイバーテインメント社のウィリアム・ペラファス副社長、ナムコアメリカ社のケビン・ヘイズ社長、ナムコの田中慶治常務、ナムコヨーロッパ社のフィリップ・ミルワード氏、ナムコアメリカ社の久恒健嗣副社長

合同ショーパーティーで（左から）エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長、友栄の内田博社長、関東娯楽工業の中村哲社長、ミッドウェストの中西昭雄社長

バンダイ「ワンダースワン」
12月にカラー版を発売
スクウェア「FF」など4タイトル同時に

㈱バンダイ（本社東京、高須武男社長）は八月三十日、16ビットハンドヘルドTVゲーム機「ワンダースワンカラー」（WSC）を十二月上旬に発売する、と発表した。九九年三月発売の16ビット機「ワンダースワン」（WS）の上位機で、カラー画面になった上、「WS」用ゲームソフトも使えるという互換性を持つ。

「WSC」は反射型FSTNの二・八ｲﾝﾁ液晶画面を使用しており、「WS」モノクロ二・四九ｲﾝﾁ画面より大きくなる。本体サイズはほぼ同じで、横だけが百二十一ﾐﾘから百二十八ﾐﾘとわずかに長くなった。価格は六千八百円。

本体と同時にスクウェア「ファイナルファンタジー」、バンダイ「グンペイEX」、「ライムダー・ケロリカン」、ベック「どこでもハムスター3」という、カラー対応四タイトルが出荷される。「ワン年内に「デジモンアドベンチャー」など計十タイトル、来年三月まで計三十二タイトルを予定。モノクロ「WS」用ゲームソフトは、「WSC」ですべて使用できる。ただしモノクロ八階調で表わされる。拡張ツールの「モバイルワンダーゲート」、「ワンダーウェーブ」などと周辺機器もすべて使うことができる。

来年夏をめどに、「WSC」対応のメモリーカード／USBケーブル用アダプターも開発中で、ゲームソフトはマスクROMだけでなく、汎用メモリーカードとの二本立てになる。

「WSC」は来年三月までに百二十万台を出荷し、「WS」と合わせ累計二百九十万台に達する見込み。二〇〇一年秋からは北米など海外にも出荷を予定している。

スクウェア「ファイナルファンタジー」の移植版が注目されるところだが、鈴木尚スクウェア社長は「近い将来、専用ゲームソフトも発表できるし、ネットワーク専用ソフトも計画中」と語っている。

バンダイの高須社長は「WS事業はさらに発展することが期待されている。これまで百十五万台を出荷し、ワンダーゲートなど周辺機器も拡充してきた。WSCはこれまでのコンセプトを踏襲し新しい時代のベストバランスを追求したマシンで、ここから新しいエンターテイメントが生まれると確信している」と述べた。

なおモノクロ版「WS」は当面出荷が継続され、二本立てとなるが、将来的には「WSC」に一本化していく。

「WSC」発表会で、上は（左から）スクウェアの鈴木尚社長、バンダイの高須武男社長。下は高須社長、石上幹雄常務、木下聡氏

クレーンゲームを
ネット上に構築
バンダイグループ、来年にも

バンダイと、㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）、㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）のバンダイグループ二社は、インターネット上にゲーム場を設けることで合意したと発表した。これを機にバンプレストは電子商取引（イーコマース）への進出を図ることになった。

合意したのは、インターネット上に数種類のプライズゲーム「ネットキャッチャーゲーム」を共同プロジェクトとして、二〇〇一年にも構築するというもの。詳細は来年一月に発表する。

「ネットキャッチャーゲーム」は、実際のゲーム場と同様の専用景品を使い、プレイ料金も同じ価格に設定される。ゲーム開発、ウェブデザイン、景品開発などをバンプレストが担当し、バックオフィス機能と景品の保管、配送など物流機能をハピネットが担当する。

「ネットキャッチャーゲーム」のほか、バンプレストの人気ゲームソフトにちなむメールソフトの提供や、マニア向け通販ショップの開設も計画している。

携帯電話向け
配信事業分社化
バンダイネットワークス

バンダイは九月四日、携帯電話向けネット配信してきたネットワーク事業部門を分社化すると発表した。九月七日にバンダイネットワークス㈱（本社東京、林俊樹社長）を設立、十月一日付で事業を移管する。資本金五億円の全額をバンダイが出資。バンダイから三十五人が転籍する。

バンダイはNTTドコモのiモードなどについて、ネット上から「いつでもキャラっぱ！」などコンテンツを配信。すでに計二百三十五万人のユーザーを抱えるほどになった。このためネットワーク事業部門を分社化し、特化する。

NTTドコモのiモードのほか、Jスカイウェブ、EZウェブなどに着信メロディ配信、待受画面キャラクター画像配信、ネットワークゲームなど配信しており、「ワンダースワン」との接続も実現させていく。

コナミ、中間期と通期
業績を上方修正
カードゲームがさらに伸び

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月七日、九月中間期と二〇〇一年三月期の業績（連結、単独とも）を上方修正。通期の減益予想から増益予想へと変更した。

修正後の九月中間期業績予想は、売上高が七百二十五億円（五月の前回予想では七百五億円）、経常利益が百五十億円（百億円）、中間利益が百十五億円（五十五億円）となった。

また修正後の二〇〇一年三月期連結業績予想は、売上高が千四百七十億円（変更なし）、経常利益が二百八十五億円（二百三十五億円）、最終利益が百九十億円（百三十億円）と見込まれている。

前回予想に比べ、昨年からヒット、収益性の高い「遊戯王公式カードゲーム」が、四月開始のTVアニメ新シリーズによってさらに伸ばしたのが大きな原因。家庭用ゲームソフトは米欧での買い控えなどにより伸び悩んだ。

子会社KCE東京の株式公開に伴う持分変動益約三十八億円を特別利益に計上する。

修正後の中間期単独業績予想は、売上高が六百三十億円（六百億円）、経常利益が百三十億円（八十億円）、中間利益が七十五億円（四十五億円）となっている。また修正後の通期業績予想では、売上高が千二百六十億円（千二百四十億円）、経常利益が二百二十億円（百七十億円）、当期利益が百二十五億円（九十五億円）と見込まれている。

単独業績予想にはKCE東京の株式公開に伴う特別利益は生じない。

三井グリーンランド
中間期下方修正

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、有吉新平社長）は八月十一日、六月中間期の業績予想を下方修正した。遊園地、不動産販売が予想を下回るため。しかし、前年同期と比べると遊園地入園者は六％増の約四十九万六千人、ゴルフ利用客も一〇％増の約十万八千人となっている。

修正後の中間期売上高は三十二億三千百万円、経常利益は一億八千三百万円、中間利益は一億百万円と予想されている。

東証2部にトーセ上場

東京証券取引所は九月七日、大証二部、東証上場の㈱トーセ（本社京都、斎藤茂社長）の市場第二部上場を承認すると発表した。九月二十七日付で上場した。

東証二部上場に伴い斎藤社長の持ち株三十万株を含む発行済みの五十万株が売り出された。主幹事は大和証券SBキャピタル・マーケッツ。

合同ショーパーティーで（左から）ホープの小野良文常務、ナムコの橘正裕常務、バンプレストの安田則雄顧問

合同ショーパーティーで（左から）サミーの里見治社長（JAMMA副会長）、テクモの柿原彬人社長（JAMMA会長）、泉陽興業の山田三郎社長（JAPEA会長）、平沼赳夫通産大臣、シグマの真鍋勝紀社長、トーゴの山田數夫社長（JAPEA副会長）、ナムコの中村雅哉社長

合同ショーパーティーで（左から）タップスの土井賢二副社長、岡本製作所の岡本典之社長、サノヤス・ヒシノ明昌の坂本真司専務

改正建築基準法による

評価機関を改めて指定

建築設備・昇降機センターに集中

(財)日本建築設備・昇降機センターは、改正建築基準法に基づく遊園施設の認定・性能評価機関に六月二十九日付で改めて指定され、七月二十五日業務を開始した。全日本遊園施設協会（JAPEA）は同センターからこの通知を八月十四日に受け、会員に九月七日付文書で知らせた。

同センターはこれまで東京、神奈川、千葉、埼玉の地域を対象に、遊園施設などの建築確認業務を行なう建設大臣認可機関だったが、建築基準法改正に伴い同法に基づく全国を対象とした指定資格検定機関となり、型式適合認定、型式部材等製造者認証、性能評価の各業務を行なうことになった。

遊園施設については同センター内に新設した「遊戯施設認定評価委員会」が担当。委員には省令に定める資格により、建築分野専攻の大学教授ら民間企業に携わっていない学識経験者が選任されている。同委員会は毎月一回会合を開いて申し込み案件を審査し、合格したものには「認定書」「認証書」「評価書」を発行する。事業者が建設大臣認定申請書にこれらを添付すれば、確認審査が省略あるいは簡略化される特例措置がある。

同センターでの審査手数料は同法施行規則で定められている。ウォータシュートやコースターなど高架式および観覧車や飛行塔など回転式の遊園施設の客席を支える主要部分と非常止め装置については、型式適合認定申請が一件につき七万六千円、型式部材の製造者認定申請が四十八万円。

また性能評価申請については、客席および主要な支持部分が五十万円、非常止め装置の構造が四十万円、乗客落下防止構造が三十万円。この三つの部分はほとんどの遊園施設に一体となって備わっているため、一機種の申請に合計百二十万円必要となる。

淡路ワールドパーク

15周年イベント

期間中の入園料15円に

淡路ワールドパークONOKORO（兵庫県津名町、(株)おのころ愛ランド経営）は十月一日－九日、開園十五周年感謝祭として期間中入園料金を十五円に設定し、さまざまなイベントを開催する。

同園は八五年「くにうみの祭典」のメイン会場となった後、兵庫県が「おのころ愛ランド公園」として開園。九六年に第三セクターの同社に経営を移管し、明石海峡大橋開通に合わせ大改装を行ない九八年に名称を変え再開した。運営は(株)神戸ポートピアランドに委託、実質的には同ランドと同じ(株)阪急アミューズメントサービスが担当している。

通常入園料金は千二百円だが、感謝祭期間中は入口に設置した募金箱に十五円を入れると入園できる。募金箱のお金はすべて災害支援義援金として寄付する。駐車場の料金は無料となる。また遊園施設の利用料金は通常三百－五百円だが、千円で四回利用できる特別チケットを発売する。

イベントは、吉本新喜劇や仮面ライダー、吹奏楽団などによるライブステージ、スタンプラリー、いろいろな賞品をプレゼントする抽選会などが行なわれる。同園は毎週水曜日は定休日だが期間中は無休で、十月一日と八日は夜八時までナイター営業する。

同園では「淡路花博」（九月十七日閉幕）に客が流れて苦戦を強いられていたが、遠のいていた客足が感謝祭によって戻ってくることを期待している。

アジアパーク

会社解散を決議

今後は特別清算手続き

(株)アジアパーク（本社熊本県荒尾市、北岡鋭毅社長）は八月三十一日、臨時株主総会を開き会社解散を決議した。今後は特別清算の手続をとる予定。荒尾市や熊本県、三井グリーンランド、ニコニコ堂などが出資した第三セクターで、バブル経済に沿って建設、崩壊後の九三年七月にやっと開園したが、九七年以後経営危機が表面化していた。

荒尾市緑ケ丘の炭鉱住宅跡地に、水路を船で巡りアジアの名所旧蹟のミニチュアを観賞するという「アジアクルーズ」をメインとするテーマパークを作ったもの。九四年三月期に三十三万人が訪れ、売上高は二億三千万円になったが、翌年は売上高一億四千万円と後退、四億七千八百万円の赤字計上となった。

その後クルーズをカートに切り替え、サイクルモノレールを導入するなど施設改善したほか、運営を三井グリーンランドに委託するなどしてきたが、今年七月末の累積赤字は二十二億六千七百万円となり、会社解散、特別清算に進むことになった。

TDL、夏休み期間

2年連続の減少

猛暑で昼間が伸び悩む

東京ディズニーランド（TDL）を経営する(株)オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は九月一日、夏休み期間中（七月二十日－八月三十一日）のTDLの入園者数は二百三十三万八千人で、昨年同期に比べ三・一%減少した、と発表した。

昨年の夏休みも前年比で五%減だったので、二年続けて減少した。昨年も猛暑だったが、今年はとくに日中の気温が上がり、昼間の来園者数が伸びなかったとしている。うち最も多かった日は八月十四日の八万四千人で、これは昨年（八月三十日の八万二千人）を上回った。TDL以外のテーマパークなども同様の傾向を示しているが、プール施設については全体的に好調だった。

また同社は九月七日、(株)そごうと締結していた来年秋オープン予定の第二テーマパーク「東京ディズニーシー」（TDS）についてのスポンサー契約を解除した、と発表した。

これは(株)そごうの民事再生手続開始により、両社で協議し決定したもの。スポンサー契約をしていた施設は、TDSの七つのテーマポート（ゾーン）のうちのひとつで、ディズニー映画「リトル・マーメイド」をテーマにした「マーメイド・ラグーン」。なお(株)そごうは、TDLについては八三年から「イッツ・ア・スモールワールド」のスポンサー契約を結んでおり、この契約は現行のまま継続する。

カプコンの

格闘ゲーム網羅

新AAシリーズの単行本

カプコンの業務用TVゲームのすべてを網羅した本「オールアバウト・カプコン対戦格闘ゲーム1987－2000」（スタジオベントスタッフ編集・発行、変形A4版三百五十二頁、二千円）が、電波新聞社から九月十五日発売となった。

これは「オールアバウト」（AA）シリーズだが、従来は「AAストリートファイターZERO3」などTVゲーム一作ごとの攻略本として発行してきたのを、今回からゲームメーカー一社ごとにこれまでのタイトルを一冊にまとめ新たに「AAゲームヒストリー」としてシリーズ化する。第一弾としてカプコンを採り上げた。「ストリートファイターII」が九一年に発売されてから十年目を記念する意味で、同社格闘ゲームの歴史をまとめたもの。

新AAシリーズの第1弾

八七年八月「ストリートファイター」から今年四月「パワーストーン2」まで、同社対戦型TVゲーム計四十三タイトルについて、その歴史を系統立てた上でシリーズ別、ジャンル別に分けて各ゲームを詳しく説明。ゲーム内容についてはインストラクションシートから裏技、キャラの動き、エンディングに至るまでカラーページ（二百七十二頁）で詳細にまとめた。

このほか、「ストリートファイターII」の開発に携わった西谷亮氏（アリカ社長）と船水紀孝氏（カプコン常務）の対談、同社が格闘ゲームに使用した各マザーボードの歴史とそれぞれの対応ゲームソフト一覧、約千種類のキャラをまとめた事典、格闘ゲーム用語集、ゲーム音楽CDとビデオテープ一覧などを掲載。カプコンの格闘ゲームの歴史を知る上での貴重な資料ともなる。

なお新シリーズ第二作として「SNK対戦格闘ゲーム1991－2000」が、十月中旬発売される予定。

PCCW、ジャレコ株式を

計画どおり取得

11月7日には81%まで

香港のネット関連企業、パシフィック・センチュリー・サーバーワークス社（PCCW、リチャード・リー会長兼CEO）は九月五日、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）の発行済株式の約五二%を取得した、と発表した。十一月七日には約八一%に増える予定。

PCCWは八月十日にジャレコ買収を発表、八月三十日までに公開買い付け（TOB）でジャレコ株の約三七%を取得した。九月五日にジャレコは第一回第三者割当増資を行ない、一株三百二十八円でPCCWグループなど六社と二名に約二千三百万株を発行。これに伴いPCCW社は約五二%の株式を取得した。

十月三十日の臨時株主総会で授権資本を増やした上で、ジャレコは十一月六日に第二回の第三者割当増資を行なう。その際、一株三百二十八円で約六千万株を発行、PCCW社がすべて引き受ける予定。

金沢社長は百五十万株所有する金沢興産を別にして、約百億円手に入れたと語っている。

2回目倒産の

大平も和議認可

サンユー商会は破産に

昨年十二月に和議申請した大平技研工業(株)（岐阜市岩井万場、大平輝男社長）に対し、岐阜地裁は九月十三日、和議債権の七〇%放棄などを条件とする和議を認可した。残り三〇%について、認可決定後六年間で毎年五%ずつ返済する予定。

七一年七月創業、七三年三月設立の業務用ゲーム機メーカーで、景品獲得ゲーム機「ヘキサ」シリーズなどで知られる。

八三年五月にも和議申請し、九七年十二月に和議債務を返済し終えた経緯があり、今回が二度目となる。

今回は九九年十二月二十一日に負債約二十億円で和議申請し、岐阜地裁は今年七月十日に和議開始を決定。九月十三日に開かれた債権者集会で和議条件が可決されたのを受けて、認可された。官報には九月二十八日付で掲載された。

また(有)サンユー商会（三重県度会郡御薗村、松本恭幸社長）に対し、津地裁伊勢支部は九月六日、破産を宣告している。

自販機4団体で

今年も安全推進

防犯セミナーなども開催

日本自動販売機工業会（事務局東京、小峯達男会長）など自販機業界の四団体は、今年も十月を「自販機月間」として自販機の安全推進運動を実施している。

これは自販機の設置、運営についての安全確保を徹底することで、消費者からの信頼性を高めることを主な目的として、業者を対象に毎年実施してきているもの。

今回は①統一ステッカーの貼付とその趣旨の徹底、②自販機据付基準の遵守と普及を阻む要因の調査、③自販機の環境対策＝空き容器回収ボックスの設置率向上、④安全化と防犯対策、⑤景観との調和対策——を重点テーマとしている。

うち③については自販機のリサイクルと適正廃棄に関するセミナーを開催。④は警視庁との自販機犯罪通報ネットワークシステム（PHSと公衆電話回線を使用）を実施し、自販機荒らしに対処する。また⑤ではシンポジウムを開催し自販機ロケ大賞を選考する。

美しい環境を明日へ　循環型社会をめざします　10月は自販機月間

今年の自販機月間のポスターから

ナムコ株式持つ

幹部クラブ設立

ナムコは八月三十一日、社員とグループ子会社幹部を対象とする「ナムコ・ストック・オーナーズクラブ」（河井勉理事長）設立を発表した。ナムコ株式を長期保有し、株主という視点から業務を行なうことで、ナムコグループ全体の業績向上を図るというもの。

株式の実質取得価格は八月三十日終値の一株二千三百五十七円で、一口十株で十口（百株）まで購入できる。このため十一万四千株が用意される。

用意される株式は九八年五月から今年八月までに実施したストックオプション用の自己保有株のうち、使用されなかったもの。

またコナミは九月二十二日付で、グループ社員向け第四回ストックオプションを実施した。約八百名が対象で、売買予約型となっている。コナミはこれまで自己取得方法やワラント型など実施しており、売買予約型は二回目となる。

論潮

時計の特売

AMショーはもともとゲーム機、乗物機、遊園施設を中心に、部品、景品、業界紙など関連品とともに業者向けに展示することになっていたが、こういう基本が崩れているため、展示会としての価値を下落させることになった。その責任は主催者団体ならびにショー委員会にある。

今年のショー出展案内には「最新の『遊び』が一堂に会する展示会として、わが国はもとより世界各国から高い評価を得ております」とあるが、その根拠も次第に怪しくなる。なるほど一部出展メーカーからは優れた新作AM機が出品されている。しかし、AM機やその関連品とも異質なものも出品（と言えるかどうか）されていたのをどう見るか。

具体的には、当初景品ゾーンに設けられ、ショー直前になってアーケードゾーンに引っ起したW社の小間がそうである。同社はスイス製などの腕時計とアクセサリーを会場で販売していたが、一個（百個ではない。念のため）三万八千円と書かれた値札の腕時計をショー当日、「特別に数千円で即売する」とマイクでがなり立てていた。

ゲーム機用景品は「市価八百円以下」などさまざまな制約があるのに、同社を景品ゾーン出展社として受け付けた事務局も相当おかしいが、ショー直前に小間位置をアーケードゾーンに変更して平然とするのもおかしい。いったいショー委員会はこの事実を知っているかどうかも疑わしい。

AMショー来場者が大幅に減少したのは、消費不況、ゲーム／遊園地離れという傾向などが大きな理由であり、これらに対し業界側がなんら対策を立てられない現状というのも理由に挙げられる。しかも、ショー主催者側がこれほどいい加減な出展を許しているという状況もある。

今回のショーについて「内外から多数の来場者を得て、盛況のうちに無事終了できた」とショー委員会はまとめたが、無事でなかったことは今後証明されるだろう。

人事異動

オーエス共栄カクタス

（9月1日）社長（取締役）OS取締役中野孝夫▽相談役（社長）村田脩三▽顧問（取締役）菅良文

コナミ

（9月1日）HE事業本部HE事業部長、奈良隆志▼機構改革＝HE事業本部にHE事業部を新設

（9月25日）業務推進本部知的財産部長、田辺孝

（10月1日）経営本部グループ総括部長、谷田信夫

バンダイ

（9月4日、GMはゼネラルマネージャーの略）グループ開発政策・新規事業担当兼キャラクター研究所管掌（グループ会社開発業務全般兼ネクスト事業戦略室担当兼ネットワーク事業部管掌）常務コンシューマ事業部管掌石上幹雄▽グループ営業政策担当（グループ会社営業業務全般兼ネクスト事業戦略室担当）同トイ事業戦略室・キャラクタートイ事業部・イノベイティブトイ事業部・マテル事業部・キャンディ事業部・ベンダー事業部管掌中川和昭▽グループ海外政策担当（海外事業全般）同グローバル事業統括部GM早川正篤▽グループ生産政策担当（グループ会社生産業務全般）取締役CS統括部GM兼ホビー事業部・ライフ事業部管掌仲田隆司▽グループ管理政策担当（グループ会社管理業務全般）同管理統括GM兼業務監査室GM簗田正治▽グループメディア政策担当、取締役メディア統括部GM柴田誠

ホープ

（10月1日）▼機構改革＝関西営業所を閉鎖し販売部門に統合

本社移転

ミゼッティ工業(株)＝東京都渋谷区宇田川町二番一号、渋谷ホームズ1007、☎3464－7739、橋本敬造社長。秩父工場＝埼玉県秩父市みどりが丘五十二番地、☎（0494）63－1517。

(株)ココロ＝東京都羽村市神明台四丁目九番一号、☎（042）530－3911、高橋育久社長。

38th Amusement Machine Show

AM通信社より感謝をこめて

アミューズメントマシンショー 各社出展内容

日本のAM機の開発は、とくにTVゲーム機を中心に世界的な影響を与えており、AMショーは今後のAM市場の動向を知る上で重要な展示会となっています。今回のショーでも多数の新作が発表され、ここに掲げる特集は、各出展社の新製品を中心とした主な出品内容と展示のようすを伝える写真で構成したものです。

なお掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム機分野のみとし、次号で②メダルゲーム機、③その他アーケード機（プライズマシン、AM自販機などを含む）、④遊園施設・乗物機、⑤その他（部品、景品、硬貨メカなど）を掲載します。その中で注目すべき製品は太字で示しました。

さて小社の小間（上の写真）ではAMショー特集号（無料配布）を通じて、ご購読申込みを受け付けました。各地から多くのご愛読者の方々が小社の小間にお立ち寄り下さり誠にありがとうございました。（編集部）

TVゲーム機

リアルさと演出を追求 シューティングが増加

TVゲーム分野は、従来コンセプトの延長線上のものがほとんどだが、新しい発想の演出やいろいろなフィーチャーを加え、画像表現も一段と向上させた完成度の高いゲームが増えた。

その中でセガ社のリアルな画像のドライブゲームや戦闘機操縦ゲーム、ナムコの忍者をテーマとしたガンゲーム、コナミの体を動かしてプレイするガンゲーム、カプコンのパワーアップした格闘アクションゲームなどに関心が集まった。

ゲームジャンルでは格闘ゲームが数機種にとどまり、シューティングゲームとガンゲームが増えた。音楽ゲームはコナミがシリーズの続編を多数発表したほか、セガ社がタンバリンゲーム、ナムコが太鼓ゲーム、スクラッチが鍋やまな板を叩く韓国製品を出品した。

ハード面では新CGシステム基板として、セガ社が「ナオミ」のグレードアップ版、ナムコが「PS2」をもとにした業務用版をそれぞれ披露した。

アルゼ

SNK「ネオジオ」ソフトの新作として、襲ってくるゴーストにランタンの火を投げてやっつけていくイレブン・ゲバキング開発「**ナイトメア・イン・ザ・ダーク**」を出品。また「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」の来場者を対象にしたゲーム大会も開催した。

インタックジャパン

韓国製品を紹介。古代の戦車（馬車）に立って乗り、二本の手綱（スイッチ）を振ってムチを入れレースを展開する「**ベンハー2000**」（韓国マルチメディアコンテント社／アミューズワールド社）、ボタンとターンテーブル、フットペダルを操作する音楽ゲーム機「**EZ2DJ**」（アミューズワールド社製）を出品。なお出品のメイン機種だったセンサー装備のダンスゲーム機「EZ2ダンサー」は、ショー委員会が拒否したため出品できなかった。

このほかトランプゲーム「**セブンブリッジ**」、PC用ネットゲームなど。

オリエンタルソフト

同名韓国企業の日本支社として、縦スクロールシューティングゲームの「**X2222**」と「**GストリーΔ2020**」、絵合わせパズルゲーム「**マジックボックス**」の三機種を展示。格闘ゲーム「バッシュ」は未完成のためデモ画面のみで紹介。

カプコン

前作を大幅にパワーアップした格闘ゲームで、対戦形式が三人対三人となり"スリープラントン"攻撃など新攻撃システムを追加した「**燃えろ！ジャスティス学園**」（ナオミ基板）を中心に紹介。

銃撃戦から白兵戦へと展開するアクションシューティングゲームで、射撃方向を固定して移動できるなど新しい試みを採用した彩京開発「**ガンスパイク**」（ナオミ基板）、次々と降ってくるボールにヤリが付いたロープを発射し割っていくゲームで、異なるステージやモードを用意したミッチェル開発「**マイティ・パン**」（CPSⅡ基板）、横画面、縦スクロールの一段と派手になったシューティングゲーム「**ギガウイング2**」（ナオミ基板、タクミコーポレーションが開発協力）、ステージ選択ができる縦スクロールシューティングゲーム「**1944ザ・ループマスター**」（CPSⅡ基板、エイティングが開発協力、本号「話題のマシン」参照）を披露した。また「カプコンvsSNK」も出品。

上の写真はアルゼの小間でSNK「ネオジオ」ソフトの展示のようす

右の写真はオリエンタルソフトの小間でパズルとシューティングゲームの展示部分

左の写真二枚はいずれもインタックジャパンの小間にて、左側はフットペダルも使うDJゲーム機「EZ2DJ」、右側は二本の手綱で馬車を走らせる「ベンハー2000」の展示

38th Amusement Machine Show

上の写真はセンサーがプレイヤーの動きを感知するコナミの新ガンゲーム機「ザ・警察官－新宿24時」、下は子ども用「DDRキッズ」の展示

写真はいずれもカプコンの小間で上は「燃えろ！ジャスティス学園」の展示のようす

コナミ

新宿歌舞伎町で警察官が暴力団と銃撃戦をするCGガンゲーム機で、プレイヤーが左右へ動き、しゃがんだりしながら銃を撃つのをセンサーにより画面に反映するという新趣向の「**ザ・警察官・新宿24時**」、備え付けのカメラ（三㌅液晶画面内蔵）をのぞきズームレンズを操作しながら、TV画面でぼやけたり鮮明になったりする画像を鮮明な時にシャッターを押していくというカメラ撮影ゲーム機「**テイク・ユア・ベストショット**」をいずれも参考出品。

パトカーや救援のためのトラックや戦車など緊急車両や救援ヘリコプターを操作し、時間内に現場へ急行する2Pドライブ&飛行ゲーム機「**コードワン・デスパッチ**」（十二月発売予定）、新しく五ステージとエキスパートモードを追加した「**ガンマニア・ゾーンプラス**」（十月発売予定）、ボタンを叩くミニゲーム「チャンプ」シリーズで、会社や仕事がテーマのゲームを集めた「**サラリーマンチャンプ**」と、いろいろなアニメキャラが登場する「**アニメチャンプ**」を披露した。

音楽ゲームは、ダンスシミュレーションゲームとして三人同時プレイができる「**パラパラパラダイスDX**」（参考出品）、子ども用にコンパクトサイズにした「**ダンスダンスレボリューション・キッズ**」、日本のヒット曲を集めた「**ダンスマニアックス・セカンドミックス**」、ディズニーのキャラと音楽を採用した「**ダンシングステージ・フィーチャリング・ディズニーズレイブ**」を発表した。

また往年の同社TVゲーム音楽などを採用した「**キーボードマニア・セカンドミックス**」（十月発売予定）、シリーズ最多の九十曲以上を収録した「**ビートマニアⅡDX・フォーススタイル**」（同）、従来シリーズで人気が高かった曲をアレンジしグラフィックを一新した「**ビートマニア・コアリミックス**」（十一月発売予定）、二十曲以上と三つのモードを追加した「**ポップンミュージック5**」（同）などを展示した。

下の写真はコナミのカメラ撮影ゲーム「テイク・ユア・ベストショット」

右の写真はコナミの3人用ダンスゲーム機「パラパラパラダイスDX」

彩京

キャラがドラゴンに乗って戦う縦スクロールシューティングゲームで、キャラとドラゴンを分離、合体させることができる「**ドラゴンブレイズ**」（本号「話題のマシン」参照）、「テトリス」の新バージョンで、一つのフィールドに1Pと2Pのブロックが左右に落下し二人同時協力プレイができるモードなどを追加したアリカ製「**テトリスTAグランドマスター2**」（十月下旬発売予定）の二機種を展示した。

サミー

TVパチンコゲーム三作目で、ハートに玉を当てると女の子キャラとデートしたり、チューリップが開放となるカラーボールなど多彩なフィーチャーを加えた「**セクシーリアクション3**」を参考出品。また「ギルティギアX」全国ゲーム大会の予選も実施した。

ジャレコ

インターネット通信ゲームの端末を揺動式キャビネットに組み込んだドライブゲームの韓国ISゲームワールド社製「**スピードハンター**」を参考出品した。

スクラッチ

両手にしゃくしを持ち画面指示どおり韓国の音楽に合わせて鍋やまな板などをリズムよく叩いていくという韓国アイソリューション社製「**NANTA2000**」（マイカルクリエイトが販売）を紹介した。

セガ社

米国カーレースのNASCARを再現し三十台の自動車が競争するCGドライブゲーム機で、他車の後ろに付いて自車の負荷を抑えるドラフティングも駆使できる「**ナスカーアーケード**」（専用基板使用）、CG戦闘機操縦シミュレーションゲーム機で、敵機撃墜のほか空中給油、航空母艦への着艦などがある「**セガ・ストライクファイター**」（ナオミ基板使用、三画面DX型と一画面SD型を用意）、操縦桿で飛行キャラを操作し追尾ミサイルなどで敵を撃破していくCGシューティングゲーム機「**プラネットハリアーズ**」（専用基板使用）。

CGガンゲーム機の新作として、スパイがテロリストを倒していくものでスピード感があり、シチュエーションが次々と変化する中、小道具や映像演出などでストーリー性がある二人用「**コンフィデンシャルミッション**」（ナオミ基板使用）、家庭用DCソフトを業務用にグレードアップしたもので、マシンガンで敵の改造人間を撃破しながら経験値を上げてライフをアップしていく「**デスクリムゾンOX**」（エコー

上の写真は彩京の小間で「テトリスTAグランドマスター2」など、下はサミーの「セクシーリアクション3」などの展示のようす

右はスクラッチが出品した韓国製リズムゲーム機「NANTA2000」で鍋やまな板などを叩く

右はジャレコが出品したPCネットゲーム搭載の韓国製「スピードハンター」の展示

38th Amusement Machine Show

AMショーで話題

X2222
（オリエンタルソフト）

サイヴァリア・リビジョン
（サクセス／タイトー）

ナスカーアーケード
（セガ社）

リッジレーサーVアーケード
（ナムコ）

現場でガンガン
（タイトー）

デスクリムゾンOX
（セガ社）

シャカっとタンバリン！
（セガ社）

プラネットハリアーズ
（セガ社）

サンバDEアミーゴ　ver.2000
（セガ社）

ニンジャアサルト
（ナムコ）

ガンバリィーナ
（ナムコ）

三国戦紀2
（IGS／アルタ）

アシュラバスター
（富貴商会／ユウビス）

コンフィデンシャルミッション
（セガ社）

カモンベイビー！
（EXボテト社／ユウビス）

ベンハー2000
（MC社／アミューズワールド社）

パラパラパラダイス
（コナミ）

セクシーリアクション3
（サミー）

ダンスマニア・セカンドMIX
（コナミ）

ビートマニア・コアリミックス
（コナミ）

また「Gネット」システム第十弾となる縦スクロールシューティングゲームで、敵弾が自機のサイドに当たるごとにパワーアップしていくシステムを充実させ、ハイスコアプレイヤーのステージを再現するとともに同ステージに挑戦できるモードなどを追加したサクセス開発「**サイヴァリア・リビジョン**」（九月中旬発売）、「パワーショベルに乗ろう!!」の続編で廃屋を解体するなどステージを一新しブルドーザーも採用した「**現場でガンガン**」を参考出品した。同機はPS用ソフトのデータも使用できるもので、家庭用ソフトとの連動は同社ではこれが初めてとなる。

ナムコ

PS2をもとにした基板に同社開発によるインターフェース基板を組み合わせた業務用CGシステム基板「**システム246**」を展示。

その第一作として「**リッジレーサーVアーケードバトル**」を披露した。これはPS2ソフトを大幅にバージョンアップした2Pコックピット型CGドライブゲーム機で、コンティニュープレイを繰り返し四ステージまで進むと、次のボーナスステージは無料プレイとなるモードを搭載している。

またこの新システム基板を使用した次期ゲームとして、キャラが獣化し派手な格闘を展開するエイティング開発「ブラッディロア3」をデモ画面で紹介した。

新作CGガンゲーム機として、架空の戦国時代を舞台に飛び交う敵の忍者や手裏剣を避けながら備え付けの銃でやっつけていく忍者アクションをモチーフにしたもので、無駄な弾を撃たずに敵を倒すほど高得点になるという「**ニンジャアサルト**」（ナオミ基板使用、大画面型DXタイプとアップライトSDタイプがある）

右の写真はタイトーの小間でCG電車運転ゲーム機「がんばれ運転士!!」の展示風景。同機は新シリーズ第一作

左の写真はスパイアクションのセガ社ガンゲーム機「コンフィデンシャルミッション」

左は改造人間を倒していくセガ社ガンゲーム機「デスクリムゾンOX」のプレイのようす

左の写真はタイトーのショベルやブルドーザーの運転シミュレーションゲーム機「現場でガンガン」。PS用ソフト（写真左）でのデータも使用できる

38th Amusement Machine Show

のTVゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

ガンスパイク
（彩京／カプコン）

燃えろ！ジャスティス学園
（カプコン）

マイティ／パン
（ミッチェル／カプコン）

ザ・警察官　新宿24時
（コナミ）

Gストリーム
（オリエンタルソフト）

ギガウィング2
（カプコン）

コードワン・デスパッチ
（コナミ）

テトリスTAグランドマスター
（アリカ／彩京）

テイクユアベストショット
（コナミ）

ナイトメア・イン・ザ・ダーク
（イレブン・ゲバキング／SNK）

アニメチャンプ
（コナミ）

ガンマニア・ゾーンプラス
（コナミ）

サラリーマンチャンプ
（コナミ）

ビートマニアⅡDXフォーススタイル
（コナミ）

キーボードマニア・セカンドMIX
（コナミ）

セガ・ストライクファイター
（セガ社）

ポップンミュージック5
（コナミ）

マジックボックス
（オリエンタルソフト）

ダンシングステージ・フィーチャリング　ディズニーズレイブ　（コナミ）

ルソフトウェア開発、ナオミ基板使用）を発表した。

また音楽ゲームとしてターンテーブルをこするスクラッチ音の制御などを行う本格的DJゲーム機「**クラッキンDJ**」（本号「話題のマシン」参照）、画面キャラと同じように踊るモードなどを追加しバージョンアップしたマラカスシミュレーションゲーム「**サンバDEアミーゴ・バージョン2000**」、同機キャビネットを使ったタンバリンシミュレーションゲーム機でJポップの曲を多数収録した「**シャカっとタンバリン！**」を出品した。

新CG基板として「**ナオミ2**」の基板とデモ画面を紹介した。これは「ナオミ」の四倍となる毎秒一千万ポリゴンの処理能力を持つもので、「ナオミ」と互換性がある。また「ナオミ」に接続するGD-ROMドライブを展示し、GD-ROMでもソフトを供給することを示した。

タイトー

「電車でGO！」とは別の新シリーズ第一作として、路面電車などを採用しゆっくりと観光もしながら走行するCG電車運転ゲーム機「**がんばれ運転士!!**」（本号「話題のマシン」参照）をメインにアピールした。

左の写真はセガ社「ナスカーアーケード」でパイプを組んだ中に座席がありストックカーの内部をイメージ

右の写真は戦闘機の操縦シミュレーションゲーム機「セガ・ストライクファイター」

右はセガ社のDJシミュレーションゲーム機「クラッキンDJ」のプレイのようす（本号「話題のマシン」参照）

下の写真はセガ社「シャカっとタンバリン！」。邦楽のヒット曲に合わせタンバリンを指示の位置で振ったり叩いたりする

ボタン付きレバーで飛行キャラを操作するセガ社シューティングゲーム「プラネットハリアーズ」

38th Amusement Machine Show

右の写真はナムコが披露した「太鼓の達人」。音楽に合わせ叩くゲームのほかミニゲームもできる

上はナムコ「システム246」基板を使ったエイティング開発「ブラッディロア3」のデモ画面

右は忍者アクションをテーマとしたナムコのCGガンゲーム機「ニンジャアサルト」のプレイのようす

新CG基板「システム246」使用のナムコ「リッジレーサーVアーケードバトル」

右はナムコの小間にて、バージョンアップ版の「ゴルゴ13・奇跡の弾道」と「ガンバリィーナ」

左の写真はタイトー「Gネット」ソフトのサクセス開発シューティングゲーム「サイヴァリア・リビジョン」の展示のようす

左はテクモの小間にて。TVゲーム機の新作はなかったが、「デッド・オア・アライブ2・ミレニアム」のゲーム大会を開催

を発表。

また前作の十ステージを一新し、銃の精度を大幅にアップさせてピンポイント狙撃が一段と正確にできるようにバージョンアップしたCGライフルゲーム機「**ゴルゴ13・奇跡の弾道**」（本号「話題のマシン」参照）、バラエティーガンゲーム機「ガンバレット」シリーズ三作目で、サッカーボールを撃ってゴールシュートしたり、キーボードを撃って文字を入力したりする新ミニゲームに一新し、成績表示が細かくなり、二人同時プレイでは成績に応じた相性診断も表示する「**ガンバリィーナ**」を出品した。

基板タイプとして、武器格闘ゲームで超必殺技や魔法などキャラの能力を強化し、キャラチェンジや武器の入手、防御などのアイテムが多彩になったIGS／アルタ「**三国戦紀2**」を展示。

リズムゲーム機として、二つの大きな太鼓を備え付けた「**太鼓の達人**」を参考出品した。これは祭の太鼓をモチーフにしたもので、画面の両側に電光ちょうちんを設置。画面の指示に従って両手でバチを持ち、流れる音楽のリズムに合わせて太鼓を叩いていく。リズムゲームのほか、連打で画面上のキャラを走らせたり、叩く力に応じてミミズが飛び上がったり、モグラ退治タイプなどのミニゲームがプレイできるモードも選択できるという一味違ったタイプのゲーム機。

このほか「ギノウタイシリーズ」第三弾として、備え付けのカメラで画面に展開するストーリーの決定的瞬間を撮影するという二人用「フォトパトロール」（仮称）を開発中と、イラストパネルで紹介した。

ユウビス

左の写真はユウビスが出品した韓国EXポテト社製「カモンベイビー！」で、赤ちゃんキャラがスポーツ競技を行なう

赤ちゃんのキャラクターが短距離競走や縄跳びなどいろいろなスポーツを競うミニゲームで、電飾付きアップライト型キャビネットを使用した韓国EXポテト製「**カモンベイビー！**」を参考出品。

また格闘ゲームで二段や三段のジャンプ、アイテムでさまざまな武器や魔法、必殺技などを駆使し派手なアクションを繰り広げる富貴商会製「**アシュラバスター**」を出品。

このほか彩京製の新作なども紹介した。

以上のほか、テクモがゲーム大会用に「デッド・オア・アライブ2・ミレニアム」を設置した。またディストリビューターとして、総商とリバーサービスが彩京製TVゲーム機などを紹介した。

なお今回は二十世紀最後のAMショーとなることから、アミューズメントの歴史を振り返るコーナーが設けられ、出展メーカー七社の協力により、往年のAM機が二十機種展示された。

うちTVゲーム機が十七機種展示され、主なものは次のとおり。

タイトー「エレポン」、「スペースインベーダー」（アップライト型とテーブル型）、ナムコ「サブマリン」、「ギャラクシアン」、「パックマン」、コナミ「ハイパーオリンピック」、テクモ「スターフォース」、セガ社「ハングオン」、「アウトラン」、カプコン「ストリートファイターII」など。

このほかゴットリーブ社フリッパー「エアーポート」、トーゴ「ニューモグラ退治」、シーバーグ社ジューボックス。

（TVゲーム以外の分野については次号に掲載）

写真は3枚とも主催者の展示小間で、AMの歴史を振り返るをテーマにTVゲーム機を中心に往年のAMゲーム機を設置した

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

音楽ゲーム機めぐり

米国でアンダミロ逆襲

コナミが特許侵害したと連邦地裁に

韓国アンダミロ社（キム・ヨンファン社長）は韓国でコナミに訴えられたが、米国子会社アンダミロUSA社（ロサンゼルス郊外）が米国でコナミを訴え、逆襲した。

アンダミロUSA社は八月十日、コナミの米国子会社である家庭用のコナミ・オブ・アメリカ社（カリフォルニア州レッドウッドシティ）、業務用のコナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社（シカゴ郊外）の二社が米国特許（4720789）を侵害したとする訴訟を連邦地裁に提出した。

訴えによると、アンダミロ社は韓国で音楽ゲーム機「パンプ・イット・アップ」（通称パンプ）を九九年八月から出荷し、また米国で同十月以来出荷してきている。しかし特許を侵害する音楽ゲーム機「ダンスダンスレボリューション」（DDR）をコナミは米国で出荷している。このため「DDR」の販売禁止命令と、「DDR」販売による損害賠償命令を求めて連邦地裁に訴えた。アンダミロUSA社は、この特許を守るため、いかなる法的手段も辞さないとしている。

この訴えについて、コナミ米国子会社の法務担当、カーク・プリンドル氏は、「対処するため、外部の特許事務所に手続きをまかせた」と述べている。従って、アンダミロ社と対決するのかどうかさえ明らかではない。

韓国アンダミロ社に対してコナミ本社は今年三月、「DDR」の意匠権を侵害されたとして、韓国での販売など差し止めを求める訴訟を、ソウル地裁に提出しているが、その後の進展は明らかでない（本紙第609号1めんの記事参照）。

今回、アンダミロUSA社が掲げている米国特許は、画面を見ながら床の上のパッドを踏むというTVゲームまたは運動システムに関するもので、八八年一月に登録されている。ノーラン・ブッシュネル氏らが発明し、八五年十月に申請された。しかし、この特許とアンダミロUSA社との関係はなにも示されていない。

なお訴訟とは別に、コナミ米国子会社の二社はこのほど統合されることになった。今年中に業務用のコナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社は、家庭用のコナミ・オブ・アメリカ社に吸収され、スタッフもシカゴ郊外からサンフランシスコ郊外へと移転することになっている。

米国でPS2に対抗し

DC大幅値下げ

「セガネット」への囲い込みも

セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（サンフランシスコ、ピーター・ムーア社長兼COO）は八月三十一日、「ドリームキャスト」（DC）の価格を五十ドル値下げし、百四十九ドルにすると発表した。セガネットに十八ヵ月以上の契約をすれば、リベートとして百五十ドルもらえるという実質無料サービスも明らかにした。

北米で「DC」は九九年九月、百九十九ドルで発売され、これまでに二百万台出荷した。しかし前評判の高い「PS2」（二百九十九ドル）が十月二十六日に出荷されるため、その半額に「DC」価格をぶつけて対抗するもの。

「DC」とインターネット接続し、双方向のオンラインサービスを行なう「セガネット」を、九月七日から開始。「DC」上での「セガスポーツNFL2K1」などを提供することになった。この接続サービスは、月額約二十二ドルだが、最初の五十時間は無料となる。

セガ社では米国で大変人気のあるMTVビデオミュージック賞などに、これらの広告キャンペーンを開始し、「セガネット」に客を囲い込もうとしている。「セガネット」は高収益が期待されており、これを成功させることが大きな目標となっている。

米国IT社方式は

アイオワで合法

懸賞金付き競技で州法

米国インクレディブル・テクノロジー社（IT、イリノイ州ローリングミードウズ、イレイン・ホジソン社長）が進めてきている懸賞金付きトーナメントは、少なくともアイオワ州で合法であることが明らかになった。

アイオワ州法で明文化したもので、プレイヤー同士の純粋な競技であり、その結果優勝した者に懸賞金を与えることは決して違法ではない、とした。六月中旬、トム・バルザック知事が署名してこの州法は成立した。

IT社の懸賞金付きトーナメントは九六年から各地で実施され、それに伴いIT社製品の販売が伸びるとともに、設置したオペレーターの収入も増えている。しかし、懸賞金付きトーナメントがギャンブルと同じではないかと疑問視する州もけっこうあり、どこでも合法とされているわけではない。

IT社の懸賞金付きトーナメントでは、通信回線でハイスコアを集計、期間中の上位入賞者に賞金を贈っており、このためIT社はこれまで三百万ドル以上提供してきた。これはプロゴルフコンペと同じようなもの、と見ることができる。

ミッドウェー社も同様のトーナメントを計画しているが、どの州でも合法というわけでなく、二の足を踏んでいるようだ。

トリオテック社の

サイバーポッド

VRゲーム機として注目

カナダのトリオテック社（ケベック州バーサービル）が開発した「サイバーポッド」は、ASI00に出品されたが、VRゲーム機の一種として注目されている。

「サイバーポッド」は一人用のボックスで、モニター、操作盤が備えられているゲーム機で、ポットサーバーを中心に何台もリンクできる。ゲーム中は扉が閉まり、室内では六百ワットのサウンドが響く。

ゲームは、プレイヤーの友人が急に敵となって襲いかかってくるのを迎撃する、というシューティングもの。どうやらPCゲームソフトらしい。米国ではラスベガスなどで、VRゲームとして設置されている。

Triotech's "Cyberpod"

ドイツーIMA01

大手2社が脱落

展示会場は3分の2に

ドイツの遊技機展、IMA01（一月十六－十九日、ニュールンベルグ）は、これまで出展してきた大手二社が出展しないことを表明したため、大打撃を受けることになった。出展しないことを決めたのはバリーウルフ社とNSM社で、IMAで大きなブースを構えてきている。

二社が出展しない理由は、通貨ユーロの導入が始まるなか、IMA出展費用の割に製品の販売が進まないことが予想されるため。しかし、もうひとつの大手、ガーゼルマングループ社は出展することを表明している。

IMAの運営会社であるミラーフリーマン社(先ほど米国リード・エキジビション社に買い取られた)は、展示会場を三ホール予約していたが、大手二社が出展しなくなったため、二ホールのサイズで進めることにした。

International Trade Show

Show	Date
Preview 2001 (London, UK)	Oct. 11-12
ENADA'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Australia's Amusement Expo (Australia)	Oct. 26-28
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong)	Jul. 11-13

ダークフォース社

カードシステム

特許でまた和解

磁気カードを使って業務用ゲーム機を作動させるというシステム特許(米国特許4575622)を持つ、米国ダークフォース・トレーディング社（イリノイ州ホフマンエステーツ、フランク・ペルグリーニ社長）の訴訟などが進展している。

すでに大手オペレーターについては、オペレーターがダークフォース社に許諾料を支払うことで和解していた（本紙第608号参照）。次にカードシステムのメーカーにも訴えを起こしていたが、アミューズメント・ソリューションという名で知られているペトロス・アソシエーツ社とも同様に和解した。

またカードシステムを使用する大手オペレーターで唯一訴訟中だったセガ・ゲームワークス社とも同様に和解した。

話題のマシン

TVライフル銃ゲーム第2作
狙撃精度アップ
ナムコ「ゴルゴ13・奇跡の弾道」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVライフル狙撃ゲームの二作目「ゴルゴ13・奇跡の弾道」が十月下旬発売となる。

スコープ付きライフルで指示された標的を一発で仕留めるガンゲーム。弾丸が当たった部分を前作より一段と細かく正確に判定する「倍精度演算モジュール」を採用し、ピンポイントの狙撃感覚を充実させたのが大きな特徴。狙撃精度の結果も千分の一単位で表示。

ステージは前作の二十のうち半分の十ステージを新作に入れ替えた。犬が近づいた人物を狙うもの、エレベーターに仕掛けられた爆弾のバッテリー部分を下部から狙撃するもの、暗闇の中での戦車の砲塔の中心部分や水上スキーのロープ、疾走するラリーカーのタイヤ、吹雪の中で遠方にいる人物などを狙うもの、またプレイヤーの場所も隣のビルの中やヘリコプターなどから狙撃するステージがある。最高難易度でのステージランダムセレクトモードも追加。基本的な遊び方は前作と同じ。完成品と前作からの改造キット販売があり、価格未定。

ゴルゴ13・奇跡の弾道

2つのターンテーブルと音量制御で
本格クラブDJ
セガ社新音楽ゲーム「クラッキンDJ」

クラッキンDJ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）から、㈱ヒットメーカー（旧AM3研）開発DJシミュレーションゲーム機「クラッキンDJ」が、九月下旬発売となった。

これは二つのターンテーブル（レコードプレーヤー）と、その二つの音量を制御するフェーダー（スライドスイッチ）を操作する本格的なクラブDJ感覚のゲーム。

画面上から下へ流れる表示の指示どおり左右のテーブルを手で回し、左右の曲を途切れないようにつないでいく。

曲が流れていない方のテーブルを回して頭出しをするキューイング、それと同時にフェーダーをそちら側へ移動させ音を切り替えるカットインを繰り返す。その間フェーダーを中央にして待機中のレコードをこすってキュッと音を出すスクラッチを行なう。標準価格九十七万五千円。

オープンカータイプで
巡回中の音声も
真砂の定置乗物「パトカー」

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から、定置型乗物機「パトカー」が七月中旬発売となった。

パトカーをモチーフにしたオープンカータイプのデザインで、ボンネット上に大きなパトライトを設置。赤いボタンを押すとサイレン音が鳴り、パトライトが点灯して回転し乗客からもよく見えるよう配慮。

また「管内異状なし」などの音声がボタンで流れるのも特徴のひとつ。作動はピッチングを繰り返す。

利用料金は一回百-四百円、また作動時間は一-二分の間で十五秒ごとに切り替え可能。大人一人、子ども一人の二人乗りで定価四十八万円。

パトカー

TVシューティングゲーム
合体と分離攻撃
彩京「ドラゴンブレイズ」

㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）から、TVシューティングゲーム「ドラゴンブレイズ」が九月二十六日発売となった。

同社の縦スクロールシューティングゲーム七作目となるが、これまでにない新しい要素を採用。ドラゴンに乗って魔王の軍勢を撃破していくもので、キャラとドラゴンをボタンで随時分離、合体できるのが特徴。CGレンダリング画像を採用。八方向レバーと三つのボタン（ショット、ボム、分離／合体）を操作。

分離時に近接攻撃用の強力な〝ドラゴンシュート〟で敵を撃破すると、高得点アイテムの金貨が出現。同シュートでボスのコアに当てると一発で倒せる。また分離時と合体時で異なる二種類のため撃ち〝スーパーマジック攻撃〟などがある。

七ステージ構成で、前半四ステージは順序がランダムに変わる。二人同時プレイ（ストーリーも用意）も可能。基板OP価格十八万八千円。

ドラゴンブレイズ

話題のマシン

湘南と松山を走るCG電車運転ゲーム
電車の旅テーマ
タイトーの新シリーズ「がんばれ運転士!!」

がんばれ運転士!!

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、CG電車運転ゲーム機「がんばれ運転士!!」が九月二十九日発売となった。

これは「電車でGO!」シリーズとは別の新シリーズ第一作となるもので、ゆっくりと走行し観光も楽しみながら電車を運転するゲーム。

運転コースは神奈川県の藤沢から湘南海岸、江ノ島を経て鎌倉まで走る江ノ島電鉄と、愛媛県の松山駅から松山城を見ながら市内を走り道後温泉に至る伊予鉄道の二路線。江ノ島電鉄は一部、伊予鉄道は駅以外が路面電車となり、自動車と一緒に走行する。主な駅でCG映像による観光案内が映し出される。

「電車でGO!」での基本操作のほか、ホームの位置による左か右の乗降ドアの開閉スイッチ、発車時に次の駅名を知らせるボタンが加わった。なおブレーキが四段階の空気圧調節方式に、マスコン（アクセル）が手動加速式に変わった。価格百二十四万円。

「19シリーズ」新作
15ステージ選択
カプコンから「1944」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、TVシューティングゲーム「1944-ザ・ループマスター」が九月二十一日発売となった。

これは「19シリーズ」の新作で「CPシステムII」三十二作目となるもの。㈱エイティングが開発に協力した。横画面で縦スクロール。自機はシリーズを継承したP38ライトニングと零式艦上戦闘機で、二人同時プレイも可能。第二次大戦を背景に敵戦闘機や戦艦、巨大戦車などを撃破していく。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

十五ステージ構成でステージ選択も可能。ステージはループ状に繰り返し、クリアを続ける限りゲーム終了にはならない。ゲームは耐久力ゲージ制。

アイテムでショットが四段階にパワーアップし、ミスすれば一段階パワーダウン。ため撃ちも可能。ボムは誘導でき、使用中は無敵となる。またオプション機を両側に装備できる。ゲームソフト基板（Bボード）販売でOP価格十二万八千円。

1944 ザ・ループマスター

標的2段階のガンゲーム機
〝クーマン〟狙撃
エイブル「ミレショット・ダー2」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「ミレショット・ダー2」が十月三日発売となる。

これは備え付けのピストルでBB弾を発射し、前方のターゲットを狙撃するガンゲームで、その結果によりダーツをモチーフにした別のターゲットを狙うという二段階のゲームを設定しているのが特徴。

まず前方の八つの窓にランダムに現れるエイリアンの〝クーマン〟を狙い、BB弾を命中させて次々と倒していく。命中するごとに得点が加算されていき、窓の左下にデジタル表示される。その右側に表示された制限時間内に一定得点以上に達すれば、景品を獲得するための回転板ターゲットを狙う。回転板には1-5とハズレがあり、当てた数字の景品（手前に陳列）が払い出される。OP価格八十二万円。

ミレショット・ダー2

「ギターフリークス」4作目
スピーカー追加
コナミ「ドラムマニア」3作目も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽演奏シミュレーションゲーム機「ドラムマニア・サードミックス」と「ギターフリークス・フォースミックス」が、いずれも九月上旬発売となった。

「ドラムマニア」はシリーズ三作目。二十八曲を追加し計七十八曲を収録。中高年に人気のある曲を多く採用した。改造用CD-ROMキット価格二十六万八千円。

「ギターフリークス・フォースミックス」はシリーズ四作目。二十八曲を追加し計九十二曲収録。キャビネットの両側に設置しベース音の効果を上げるスピーカーユニット、足置き台を用意し、改造用CD-ROMとのセット価格二十三万八千円。

なお以上二機種を接続し追加曲は通信セッションプレイもできる。

ドラムマニア 3rd MIX

ギターフリークス 4th MIX

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	7.00
2	2	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	6.89
3	4	ミスタードリラー 2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	6.52
4	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	6.11
5	7	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.08
6	8	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.62
7	5	婆娑羅（ビスコ） Vasara (Visco)	5.57
8	6	スラッシュアウト（セガ社 Naomi） Slash Out (Sega)	5.25
9	10	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.15
10	9	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	5.10
11	24	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.91
12	12	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.85
13	23	上海・昇龍再臨（タイトー） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.80
14	11	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	4.74
15	14	闘魂烈伝 4（ナムコ） NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.63
16	13	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.58
17	19	ダイナマイトベースボール 99（セガ社 Naomi） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.56
18	15	マーヴル VS カプコン 2（カプコン Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.55
19	22	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.48
20	20	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.47
21	17	クイズでアイドル／ホットデビュー（彩京） Quiz-Idol Hot Debut* (Psikyo)	4.45
22	38	ギャルズパニック S2（カネコ） Gals Panic S2 (Kaneko)	4.22
23	18	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.20
24	30	上海・万里の長城（サン電子・テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.19
25	29	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.18

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.71
2	―	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.43
3	4	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	7.33
4	2	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	7.25
5	3	ダンスマニアックス（コナミ） Dance Maniax (Konami)	7.08
6	5	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	7.07
7	7	ドラムマニア・セカンドミックス（コナミ） Drum Mania 2nd Mix (Konami)	6.93
8	8	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	6.81
9	10	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.50
10	16	電脳戦機バーチャロン OT5.66（セガ社） Virtual On OT ver.5.66 (Sega)	6.25
11	15	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	6.23
12	14	ドリームオーディション（ジャレコ） Dream Audition (Jaleco)	6.21
13	6	スターウォーズレーサーアーケード（DX／2P）（セガ社） Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	6.14
14	13	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.00
15	17	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.80
16	11	ポップンミュージック 4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	5.77
17	12	ゴルゴ13（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	5.72
18	19	ギターフリークス・サードミックス（コナミ） Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	5.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.93
2	―	フォト＆シール・キララ 2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.83
3	1	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.80
4	4	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	7.04
5	5	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	6.58
6	8	ラリーポイント 2（アイエムエス／アトラス） Rally Point 2 (IMS/Atlus)	5.56
7	7	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.40

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.364

Ludus Tonalis〈13〉

有田佐市

所謂クラシック音楽なるものを理解するということは、無数に何度も何度もそれを繰り返して聴くことにしかない。

丁度外国語の学習で単語を暗記するのに、はじめは何度もその単語のスペルを、発音記号を見て正確に口を動かして発音をしながら同時に筆記して憶えてゆくのと同様である。

外国語の単語を憶える場合、最初の頃はひとつの単語を記憶するのにこれだけ何度も筆記しなければならないのかと絶望的な気分に陥るのだけれど、そこを乗り越えて慣れてゆけば、最後にはその単語をじっと凝視するだけで発音もスペルもすぐに完全に暗記出来るようになるのと同じように、クラシックについてもはじめは誰でもレコードが擦り切れるまで聴いた数曲を持っている。

しかし外国語の単語と同じで、スタンダードな曲への理解が深いものになれば同じような他の曲への理解にはそうは時間がかからなくなる。

ピアノ曲の新約聖書はタイミングよく、LPを買うようになった頃ケンプのピアノによる全集が発売されるようになり、クラシックの学習のためには、この上なく役立った。

一方でハンス・フォン・ビューローがピアノ曲の旧約聖書としてあげているバッハの『平均率クラヴィーア曲集』は、何度注文しても日本盤ではレコード店には品切れの返事がくるばかりで入手出来なかった。

シュワンのカタログで調べると、アメリカのビクターから、ランドフスカのハープシコードでLP六枚のボックスが掲載してある。

当時は今と逆で日本盤よりも輸入盤の方が遙かに高価であった。為替レートが一ドル三百六十円で固定していた。

楽器店で計算して貰ったら、ランドフスカの演奏している『平均率クラヴィーア曲集』は約二万円である。

これは当時の私の月給の手取額に相当していた。はたと考えこむが、やはりどうしても欲しい。

他のレコードをかけていても、頭にはこのバッハの『平均率曲』のことばかりが泛びあがってしまう。一種の病気である。

この『平均率曲』の冒頭の一曲は、グノーのアヴェマリアの伴奏と全く同じものであり、まことに美しい曲である。

ああいう曲が第一巻、第二巻を通じて四十八曲も聴けるとなると、そのことを想像しては出るのは溜息ばかりである。

職場からの帰途、喫茶店で話をしていた同僚が一策を授けてくれた。

同じ職場でオーケストラを指導している人がヤマハとは親密な関係があり、輸入盤でも三割引で購入出来るというのである。

二万円であれば一万四千円で入手出来ることになる。

当時六千円の違いは大きかった。食事つきの下宿代が一箇月五千円である。六千円というのはほぼ一箇月の生活費にあたる。

折を見て音楽室にその老教師を訪ねた。かつては宝塚大劇場で管絃楽団のチェロを弾いていた人である。

部屋に入るとアルコールの強い刺戟臭が鼻をついた。この人は二十四時間中気がつくとジンを呷っている人であった。

あっさりと『平均率曲』を一万四千円で購入することを引き受けてくれる。

翌日早速この人に一万四千円を渡しておいた。

それから一箇月ぐらい経った後、またこの話をしてくれた同僚と帰途同じ喫茶店で話をしていたら、

「先に金を渡したらあかんぞ」

という。

「なぜ」

「あの人は誰の金でも、とにかく金が手に入ればそれを皆飲んでしまうんだよ」

輸入盤は特別な料金を払って飛行機便にしない限りは船便で、大体注文してから商品が入荷するまでに三箇月から半年ぐらいの期間がかかっていた。

その後一箇月ぐらい経過した後、日本盤のLPを求めにヤマハへ行った折に店員に尋ねたら、私が依頼した人からは『平均率曲』の注文が出ていなかった。

急遽、咄嗟のおもいつきでその人が『平均率曲』を注文することになっていると話をして、その人の名前で『平均率曲』の輸入盤の注文をする。

オーケストラの楽器や楽譜をみなヤマハから購入していて、その人はヤマハでは著名人であったようだ。

前金なしで『平均率曲』の注文を受けてくれただけではなくて、その人の知りあいということで、その時に購入した日本盤のLPを二割引にしてくれた。

半年後、その人がぶすっとして

「おい、ヤマハからバッハの『平均率曲』が入荷していると連絡があったぞ」

といってくれた。

仕事も早々に終え受けとりに向う。地下鉄の心斎橋駅の階段を二段跳びに駆けあがり、スキップをしているような心持、軽く弾むような速い足どりでヤマハへ行った。

その人が不機嫌な理由もよく分っているので、到底そういうことではその人の気は済まないのだろうけど、帰途大丸百貨店でジンを一本買い翌日その人に渡しておいた。

アルコール依存症の人は確かにアルコールに対しては敏感なものであるようだ。

ジンを渡したら、

『有難う』

とにっこり笑ってくれた。実にいい笑顔だった。

危ない目にあった一万四千円も無事救われ、念願の『平均率曲』も入手出来て、何重もの喜びが重なり、その後半年ぐらいは、ピアノ曲の旧約聖書ということで明けても暮れても、とにかく自由な時間さえあれば、このランドフスカのチェンバロの『平均率曲』のLP六枚に針を落していた。

ベートーヴェンのピアノソナタとくらべるとバッハの曲は一曲の時間は実に短いものであるが、難解至極なものであった。

当時の私はバロックの曲といえば猫でも杓子でも知っていたヴィヴァルディの『四季』ぐらいしか知っていなくて、しかもこの『四季』はバロックの中でもいちばんモダンで分り易い曲である。したがってバロックの複雑怪奇な曲風の集大成をなしとげたバッハの曲というのは実に勉強の仕甲斐があった。

きくたびに新鮮な感動に襲われるというのは、曲によって違いはあるが、なかなか曲を憶えてしまうというところにまで到達出来なかったということでもある。

英文版業界ニュース

Andamiro Files Suit Against Konami in US

Andamiro USA Inc., Torrance, CA, filed patent lawsuits on August 10 against Konami Amusement of America Inc. and Konami of America in the US District Court. This was announced by Andamiro USA, a subsidiary of Andamiro Co., Ltd., Korea. The two defendants are subsidiaries of Konami. Konami Amusement of America is responsible for coin-op games, while Konami of America is in charge of home video sales.

According to Andamiro, its dance simulation game "Pump It Up" has been available in the US since October 1999, and in Korea since August 1999. "Pump It Up" is a dancing/exercise video game, which enables players to actually move their bodies in time with selected music. Players movements include stepping on foot pads in response to directions displayed on the screen. According to Andamiro, US Patent No. 4,720,789 covers such dancing/exercise video games.

According to the suit, the dancing video "Dance Dance Revolution" (DDR) shipped by Konami in the USA infringes upon the above patent. Andamiro is looking for an injunction against Konami to prevent the offer for sale, use and manufacture of "DDR", as well as for damages.

US Patent No. 4,720,789 covers video exercise machine or game floor controller with position-indicating foot pads. It was filed on October 31, 1985, by Bally Manufacturing Corp., and registered on January 19, 1988. However, whether or not Andamiro now owns this patent is unclear. Concerning Andamiro's suit, Konami's general counsel, Kirk Prindle commented, "Konami Amusement of America and Konami of America will defend the suit and turn it over to our outside patent firm." Incidentally, Konami Corp., Tokyo, said that it does not know of the lawsuit brought by Andamiro.

In the meantime, Konami Corp. filed a lawsuit in the Seoul District Court against Kim Young Hwang, president of Andamiro Co., Ltd., alleging that Andamiro infringed the Unfair Competition Prevention Law and Konami's design right on March 31, 2000 (See *"Game Machine" No. 609*). This lawsuit is still ongoing.

Konami of America Inc., Redwood, CA, is planning to absorb its sister company Konami Amusement of America Inc., Buffalo Grove, IL, within this year, and the coin-op division will move from Chicago to San Francisco.

Adores Names Shigeki Mori As President

3 subsidiaries of Aruze Corp., ie, Sigma Inc., Technical Management Inc., and Kan Design Co., Ltd., will merge on October 1 and become a new arcade operator company, Adores Inc. The company's new officers were announced on September 7.

Chairman of Adores is Kazuo Okada, chairman of the three companies and president of Aruze. Director with representative rights but without title (Japanese equivalent to CEO) is Yasuhiro Ito, managing director of Sigma. President without representative rights is Shigeki Mori, president of Technical Management. Directors without title are Katuki Manabe, president of Sigma, and Hisashi Hoshi, president of Kan Design. These five directors constitute the board of directors.

Shigeki Mori, 41, graduated from Ritsumeikan University in 1982. He entered SNK in 1995 and became manager of the sales headquarters in 1999. In July this year he was chosen as president of Technical Management.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Konami Revises Results Up

Konami Corp., Tokyo, revised its forecast of mid-term and fiscal year results upward on September 7. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is ¥72,500 million and net income is ¥11,500 million. Konami originally forecast ¥70,500 million in consolidated revenue and ¥5,500 million in net income on May 16.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2001 is ¥147,000 million and final net income is ¥19,000 million. Konami had originally forecast some ¥147,000 million in consolidated revenue and ¥13,000 million in net income on May 16.

According to Konami, the mid-term revenue grew as a result of continued strong sales of the card game "Yugio" which has been gaining popularity since last year. The recent broadcasting of a TV program based on the cards characters appears to have given sales an additional boost. On the other hand, however, home video game sales were poor reflecting the dull American market. Konami had an extraordinary income of ¥3,800 million as a result of offering stocks of its subsidiary Konami Computer Entertainment Tokyo (KCE Tokyo) for public subscription,

PCCW Takes 50% + Of Jaleco's Share

Pacific Century Cyberworks Ltd. (PCCW), the Hong Kong-listed internet company, announced that on September 5 it had acquired 52% of the issued stocks of Jaleco Ltd., Tokyo. PCCW intends to increase the shareholding ratio to 81% on November 7.

After announcing the purchase of Jaleco on August 10, PCCW acquired 37% of Jaleco stocks through TOB by August 30. Up to September 5, Jaleco issued 23 million stocks through third party allotment, the vast majority of which were purchased by PCCW, thus giving it the 52% share.

Upon increasing the authorized capital at an extraordinary general meeting of shareholders of Jaleco on October 30, PCCW will purchase all 60 million stocks to be issued through the 2nd round of third party allotment, and increase the shareholding ratio up to 81%. At the general meeting, the company name and its declared lines of business will be changed, while all officers including president will be replaced.

Bandai To Ship "Wonder Swan Color"

Bandai Co., Ltd., Tokyo, announced on August 30 that early in December it will ship "Wonder Swan Color" as a grade-up machine to the hand-held video game console "Wonder Swan" which was first shipped in March 1999. Although the new machine has a color screen, it can still run software developed for the original black & white screen game.

"Wonder Swan Color" has a 2.8-inch FSTN screen which is larger than the black & white screen (2.49 inches). The body size remains almost the same, with only the width increasing a little from 121 mm to 128 mm. The price is ¥6,800. It will also be shipped in North America from autumn 2001.

Cumulative total shipments of "Wonder Swan" have so far reached 1.15 million units, and are expected to jump to 1.7 million units by March 2001. As for "Wonder Swan Color", Bandai plans to ship 1.2 million units between December 2000 and March 2001. Bandai also intends to make a variety of accessories available.

Bandai Group Set Up On-Line Prize Game

Bandai Co., Ltd. and Bandai Group's Happi-Net Co., Ltd. and Banpresto Co., Ltd. announced on September 7 that they will set up an arcade operating prize game corner on the internet. It is planning to build several types of prize game called "Net Catcher" on the internet in 2001. It will mark Banpresto's entry into electronic commerce.

The "Net-Catcher" game is such that play charges and prize prices are set in the same manner as in the case of actual arcades, and prizes offered are similar to arcade prizes. In addition to the game itself, the website design and prize development will also be undertaken by Banpresto, Happi-Net will be responsible for back office functions, and the storage/delivery of prizes.

In addition to "Net Catcher", the three companies also intend to offer mail software using characters from Banpresto's game software, and to open a mail-order shop for character fans on the website.